

Literatuur, Ludus en Paidea Een ludische wending in Literatuur?

Luuk olde Boerrigter, BA Taal- en Cultuurstudies.
Student Nr.: 3509672
Universiteit Utrecht
L.oldeboerrigter@students.uu.nl

Inleiding

Sinds “Year One” wordt er veel geschreven over computergames. Dit eerste jaar van computergamestudies werd door Espen Aarseth vastgesteld en met dit jaar doelt hij op 2001. Hoewel er al eerder over games gesproken werd, was dit het jaar dat de eerste academische conferentie plaatsvond in Kopenhagen. Rondom “Year One” bereikte de discussie tussen de ludologie dat zich af probeerde te zetten tegen de narratologie en andere “koloniserende” vakgebieden zijn hoogtepunt. Narrativiteit is een belangrijk begrip in de geesteswetenschappen. Sinds laat twintigste eeuw worden veel onderzoeksvelden vanuit de narrativiteit benaderd. Roland Barthes schreef daarover: ‘Narrative is international, transhistorical, trans-cultural: it is simply there, like life itself’ (1977). Het narratief werd een begrip voor het begrijpen en het uitleggen van teksten. Ruim een decennium na “Year One” is de strijd tussen ludologie en narratologie minder hevig. Het felle debat om de ludologie een eigen stem en karakter te geven is afgezwakt en steeds meer wordt het geaccepteerd om games ook vanuit andere perspectieven te bekijken. Binnen de Digital Game Research Association (DiGRA) werden groepen opgericht waarin gamewetenschappers nauw gingen samenwerken met bijvoorbeeld filmwetenschappers (Raessens, 2010). De ludologie heeft zichzelf natuurlijk ook ontwikkeld, heeft leentje buur gespeeld bij andere vakgebieden en deze theorieën aangepast en waar nodig toegespits op games. Hierdoor heeft de ludologie een eigen apparaat ontwikkeld om games op een wetenschappelijke manier te benaderen. Na die jaren is het onderhand misschien tijd geworden dat we gaan kijken wat de gamewetenschappen nu voor andere vakgebieden kunnen betekenen.

Joost Raessens, media en gamewetenschapper aan de universiteit Utrecht, beschreef in 2010 wat hij noemde “de ludische wending in de mediatheorie”. In dit artikel wil ik kijken naar de mate waarin er een ludische wending te vinden is in de literatuur. Mijn hoofdvraag is daarbij: in hoeverre kan literatuur vanuit een gamewetenschappelijk kader benaderd worden en wat voegt dat toe?

Om deze vraag te beantwoorden kijk ik naar literatuur en dan met name naar werk dat onder de noemer “ergodische literatuur” (Aarseth, 1997) zou kunnen vallen; dat wil zeggen een tekstueel werk waarbij de lezer moet interacteren met de tekst. Andere postmoderne werken waarin speelse elementen voorkomen komen ook aan bod. Ik zal dit soort werk vergelijken met games, maar gebruik daarbij een redelijk beperkt spectrum aan games. Het begrip spel of game is niet eenduidig (Simons, 2007). In dit artikel focus ik op spelbegrip zoals Raessens deze gebruikt. Raessens hanteert een eigentijdse interpretatie van “spel” zoals dat in de twintigste eeuw door Johan Huizinga gedefinieerd werd: een vrije, niet-serieuze handeling die buiten het gewone leven staat, die niettemin een speler geheel in beslag kan nemen, die zich binnen een opzettelijk bepaalde tijd en ruimte voltrekt en naar bepaalde regels luistert. Raessens merkt hier over op dat de scheiding van Huizinga tussen spel en niet-spel te strikt is en voegt toe dat spelers zich zowel in de gewone wereld als in de spelwereld bevinden. Deze afstand zorgt er in Raessens beleving voor dat we speels gedrag “speels” kunnen noemen (Raessens 2010, 11-3). Met dit algemene spelbegrip in het achterhoofd richt ik mij in dit artikel met name op de computerspellen, die nadrukkelijk een verhaal vertellen. Games komen in vele soorten en maten, daarom zijn de vergelijkingen die in dit artikel worden getrokken niet altijd een op een overeenkomend in de literatuur enerzijds en games anderzijds. Games die niet duidelijk verhalen vertellen wil ik zo veel mogelijk vermijden.

Er zijn andere punten waarmee rekening gehouden moet worden als we games bekijken en verbinden aan narratieven. In 2004 beschreef Henry Jenkins een aantal belangrijke punten waarover hij zei dat we het grotendeels eens zouden kunnen zijn.

Allereerst zegt hij dat niet alle games geschikt zijn om verhalen uit te destilleren. Sommige games zijn abstracte en experimentele vormen. Als voorbeeld wordt *Tetris* genoemd als een spel dat zich amper leent voor narratief.¹ Mede om deze reden wil ik meer kijken naar games die zich wel inlaten met een verhaal als hoofdfunctie van het spel, of zoals Jenkins mooi zegt, spellen met narratieve aspiraties. Want, zegt hij, het is overduidelijk dat er spellen zijn die gedeeltelijk willen draaien op het emotionele ervaren van personages en plots. In veel gevallen proberen game designers, volgens hem, een narratieve ervaring te maken voor spelers. Wel benadrukt hij dat de ervaring van het spelen van games niet vergeleken moet worden met verhaalervaringen. Er zijn bij games veel meer factoren van belang wanneer de ontwikkeling en ontvangst bestudeerd wordt, hierbij is gameplay één van de voornaamste. Tenslotte herinnert hij ons er aan dat als games verhalen vertellen, dat ze dat op een compleet andere manier doen dan andere media.

Het uitgangspunt betreffende speltheorie binnen dit artikel is narratologisch perspectief. Ik heb hiervoor gekozen omdat boeken bij uitstek een medium zijn die verhalen kunnen vertellen en daarbij sluit een narratologisch spelperspectief het beste aan. Ik focus mij daarnaast vooral op games met narratieve aspiraties, omdat dat het spelsoort is dat mij het meest aanspreekt. In de opbouw van dit artikel behandel ik eerst een aantal hoofdpunten uit het ludologie- versus narratologiedebat. Daarbij ligt het zwaartepunt op verhalen in games en hoe die mogelijk kunnen werken. Vervolgens bekijk ik de verhouding van de manieren waarop games verhalen kunnen vertellen en de manier waarop boeken dat doen tot elkaar. Mijn focus ligt hierbij op de vergelijking tussen hoe games verhalen laten ontstaan en hoe boeken dat op eenzelfde manier zouden kunnen doen. Ik heb ervoor gekozen om een uitleg van verhalen in literatuur aan de hand van gametheorie te verkiezen boven de meer traditionele verhaalanalyse die de narratologie op literatuur projecteert. Elementen van de traditionele narratologie komen wel naar boven in dit artikel wanneer vergelijking tussen verhaalaspecten in games overeenkomen met narratologische benaderingen. Na het bekijken van de verhoudingen tussen game- en literatuurverhalen schenk ik aandacht aan de ludische wending in de mediatheorie. Ik leg uit wat deze wending inhoudt en hoe literatuur speels kan zijn. Tenslotte kijk ik naar de digitale revolutie die momenteel gaande lijkt in de boekenwereld. Aan de hand van toekomstvoorspellingen en reeds verschenen multimediale literatuur zal ik literatuur aantonen als een medium dat de potentie heeft om meer en meer te ludificeren.

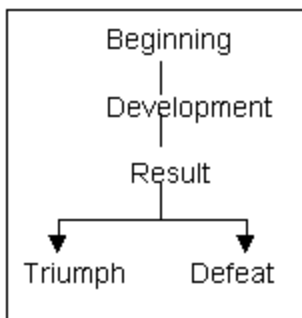
Narratieven in games

Er zijn veel verschillende media die verhalen bevatten. De meest voor de hand liggenden zijn wellicht boeken en films. Of games verhalen vertellen is vaak bediscussieerd door ludologen en narrativisten. Janet H. Murray probeerde in 2005 op de DiGRA-conventie in Vancouver een einde te maken aan dit debat, dat voor het bespreken van narratieven in boeken enerzijds en games anderzijds nog

¹ Met creatieve of fantasierijke lezingen is ook een abstract spel best te lezen als minimaal narratief. Een voorbeeld van een fantasierijke en satirische lezing van het verhaal van Tetris wordt door Collegehumor laten zien. <http://www.youtube.com/watch?v=Alw5hs0chj0>

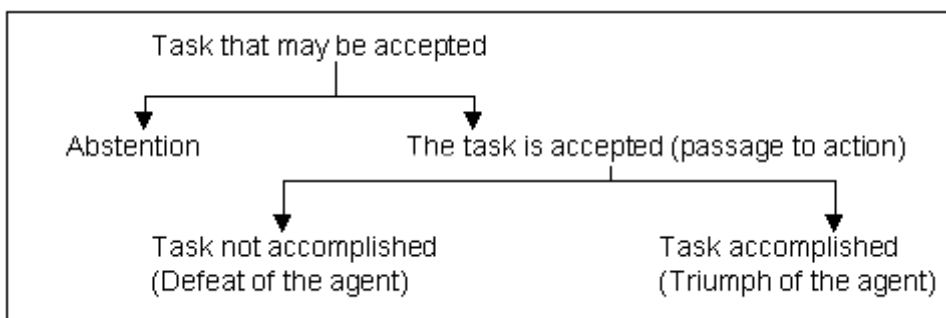
weldegelijk van belang is. Eigenlijk iedereen is het erover eens dat games en verhalen overduidelijk verschillen (Frasca, 1999; Aarseth, 1997; Jenkins, 2004; Juul, 2001). Aarseth zegt over de verschijningen narratieven en games: 'To claim that there is no difference between games and narratives is to ignore essential qualities of both categories. And yet, as this study tries to show, the difference is not clear-cut, and there is significant overlap between the two.' (1997).

Frasca gebruikt dit citaat ook in zijn *Ludology meets Narratology* (1999) om de verschillen aan te tonen. Eén van de hoofdpunten die hij uitlegt is dat games in eerste instantie niet benaderd moeten worden als verhalen, maar als games. Daartoe probeert hij een systeem te ontwikkelen (in navolging van verschillende wetenschappers voor hem, zoals Caillois). In navolging van Caillois definieert hij het verschil tussen *play* (*paidea*) en *game* (*ludus*). Play definiëren zij als een meer diffuse vorm van game. Bij play kan een speler beginnen of stoppen wanneer hij of zij wil. Er is geen vaste regel die bepaalt wanneer een speler gewonnen heeft. Voorbeelden zijn het "doen alsof", met een stuitbal spelen en dergelijke improvisatie spellen. Games zijn gebonden aan regels en op die manier strenger ingedeeld. Games kennen daarbij een winnaar of verliezer, als dus Frasca (1999).² En bovendien bepaald game de plot en diens voortgang. Hierna beschrijft hij het proces van een spel en van een verhaal, zoals hieronder in figuur 1.1 en 1.2 is weergegeven.



Figuur 1.1. Spelschema van Frasca.

Dit schema laat zien dat games een begin hebben, waar de regels worden vastgesteld waarmee de speler akkoord dient te gaan. Vervolgens wordt in de development-fase het spel gespeeld en is het resultaat dat de speler ofwel wint of verliest.



Figuur 1.2. Verhaalschema via Frasca (origineel van Claude Bremond).

² Uit argumenten van Jenkins, verderop in het artikel blijkt dat dit niet per se het geval is. Ik meen dat Jenkins argumenten hierin overtuigend zijn.

Dit schema gaat over verhalen, waar er een drijfveer moet zijn naar de verandering van een situatie, die drijfveer kan eventueel genegeerd worden, wat leidt tot “abstention” maar wordt doorgaans geaccepteerd wat leidt tot het verhaal. Uiteindelijk wordt de verandering van situatie in positieve of negatieve wijze behaald.

Deze twee schema's lijken erg op elkaar, maar er is een groot verschil tussen het spel en het verhaal. Beide media, games en verhalen, hebben mogelijke paden die bewandeld kunnen worden. Bij verhalen, stelt Frasca, is het echter zo dat de auteur het verhaal scheidt. Hij bepaalt bij voorbaat welk pad in de toekomst genomen gaat worden door de personages. In een game worden ook mogelijke paden gerepresenteerd maar is het aan de speler om tijdens de speelsessie te bepalen welk pad genomen gaat worden. Bij een volgende sessie kan de speler er voor kiezen om een ander pad te nemen. Het is uiteindelijk de speler die in het specifieke verhaal de details scheidt. In verhalen wordt de gebeurtenissenreeks door de auteur van tevoren bepaald, terwijl bij een spel door sessies telkens tot een andere gebeurtenissenreeks komt. Het spel is daarbij algemeen, met alle mogelijke paden ineen, terwijl een sessie een bepaalde doorloop van het spel is (Frasca, 1999).

Volgens Jesper Juul (2001) vertellen games helemaal geen verhalen. Juul beweert:

Narratives may be fundamental to human thought, but this does not mean that everything *should* be described in narrative terms. And that something can be presented in narrative form does not mean that it *is* narrative (2001).

Wel ziet hij dat games, zoals vaak op de verpakkingen of in intro-filmpjes te zien is, in een *back-story* worden geplaatst. Daarnaast is er volgens hem ook een “ideaal verhaal” in een groot aantal spellen, maar de speler moet die verhalen nog maar zien te realiseren. Het ideale verhaal is de situatie die de game designers ons voorleggen en de gesuggereerde weg om de situatie te verbeteren of het probleem op te lossen en dat vervolgens te verwezenlijken. Juul stelt dat het ideale verhaal in games moeilijk, soms zelfs onmogelijk (zoals in *Space Invaders*, na elke verslagen aliengolf komt er een nieuwe) is om te verwezenlijken en dat maakt het medium een spel in plaats van een verhaal.

Henry Jenkins haakt in op die theorie in zijn artikel *Game Design as Narrative Architecture* (2004) waarin hij beweert dat games mogelijkheden tot verhalen bieden. Er zijn veel objecten in de spelwereld waarmee spelers kunnen interacteren om tot een reeks te komen die als verhaal gezien kan worden. Jenkins ziet meerdere vormen van verhalen terug als mogelijkheden in games, grotendeels voorkomend uit het idee van *spatial stories*. Deze vormen van verhalen zijn: evocative spaces, enacting stories, embedded narratives en emergent narratives.

Dat is waar het *play*-aspect (paidea) een rol gaat spelen. Deze diffuse vorm van game, komt volgens Frasca het best tot uiting in de omgevingen waarin een game zich afspeelt. Play vergelijkt hij daarom met *narrative setting*, terwijl game, zoals ik eerder aangaf, werd vergeleken met *narrative plot*. Als sterk voorbeeld geeft Frasca *SIM CITY*: er zijn regels die bepalen wanneer een speler verloren heeft, maar geen strenge regels omtrent het winnen van het spel. De speler bepaalt zijn eigen doel, bijvoorbeeld zo veel mogelijk inwoners, of zo klimaatvriendelijk als mogelijk een stad bouwen. Het *play*-aspect geeft spelers meer vrijheid voor de eigen interpretatie en doelen (Frasca, 1999). Jenkins stelt dit *environmental storytelling* als misschien wel het belangrijkste narratieve aspect van games. Game designers vertellen namelijk niet simpelweg verhalen, maar ontwerpen werelden en ruimtes. Oorspronkelijk zijn game designers altijd drukker geweest met level design dan met plots uitdenken

of personages uitdiepen, aldus Jenkins (2004). De acties en kennis van de spelers leiden vervolgens tot narratieve ervaringen op een viertal eerder genoemde manieren.

Evocative spaces zijn ruimtes die herkenbare ruimtes of kennis van speler remediëren. Dit kan doordat de werelden al bekend zijn bij het publiek, of door het gebruik van genre-conventies. Een spel, zoals het arcadespel *Star Wars*, hoeft niet per se het verhaal van de films na te bootsen, maar kan door voort te bouwen op de ervaringen die wij al hebben met de *Star Wars*-saga een toevoegende waarde hebben.



Figuur 2.1 *Star Wars Arcade* (Atari inc., 1983) (afbeelding via Fanboy.com)

Bij het uitleggen van enacting stories gaat Jenkins in tegen de overtuiging van veel gamecritici (in zijn woorden) dat een verhaal, omdat deze door een auteur geconstrueerd wordt, altijd een gegeven is bedoeld voor maximale impact. Als tegenargument stelt Jenkins: ‘spatial stories are not badly constructed stories; rather, they are stories which respond to alternative aesthetic principles, privileging spatial exploration over plot development’ (2004). Een narratief hoeft volgens hem niet altijd een overkoepelend geheel te zijn, maar kan ook lokaal in een game optreden, wat hij een micronarratief noemt. Deze micronarratieven kunnen heel simpel zijn, zoals het scoren van een goal in een sportgame of het doorbreken van de zon in een snowboard game. Het gaat om *spectacles*, visueel opvallende vormen (Lister et al. 2009), ook wel *memorable moments* genoemd, die een emotionele ervaring achterlaten bij spelers. Ook spelerinteractie beschouwt Jenkins als een enacting story. Een plot is gefixeerd in het verhaal, maar de vrijheid van een speler en de mate waarin die het verhaal kan beïnvloeden wordt onder enacting story geplaatst. Het gaat daarbij om feedback op de spelers’ acties zonder grote consequenties voor de plot, zoals het uitdossen van de personages of de keuze voor het ene voorwerp, boven het andere voorwerp. Ook het verlengen of verkorten van bepaalde situaties valt hier onder; gaat de speler recht op zijn doel af of draait hij er om heen?

Embedded narratives relateert Jenkins aan de distinctie tussen *sujet* (plot) en *fabula* (story), die de Russische formalisten maakten. Het *sujet* is hierin het verhaal in de volgorde waarin de gebeurtenissen aan de lezers gepresenteerd worden. *Fabula* is de manier waarop de lezer in het hoofd de chronologie van alle gebeurtenissen ordent, waarbij hij informatie via bijvoorbeeld flashbacks op de juiste plaats in het fictieve tijdspectrum plaatst. Ondanks de tegenargumentatie van Jesper Juul zijn er vaak genoeg flashback of flashforwards in games te ontdekken, zoals in het begin van *Final Fantasy II* (Square Co. Ltd. 1988) waarin een veel te sterke tegenstanders de hoofdpersonages verslaan of *Fire Emblem: Awakening* (Intelligent Systems, 2012) waar een toekomstperspectief wordt gegeven van de protagonisten die de antagonist verslaan ten koste van één van hen. Dit soort voorbeelden schaarst Jenkins onder de embedded narratives, maar ook andere zaken zijn een ingebed verhaaltje. Bijvoorbeeld een pas gedooft vuur dat spelers tegen kunnen komen zegt iets over de spelwereld op een andere tijd dan de huidige. Ook een verandering in een ruimte waar de speler al eerder is geweest is een goed voorbeeld. Al deze hints naar *off-screen* events vallen onder deze vorm van spatial storytelling.

Emergent narratives is een laatste model van narratieve mogelijkheden voor spelomgevingen in Jenkins' artikel. Deze vorm van narratief is niet voorgestructureerd of geprogrammeerd maar komt voort uit de game play. Een goed voorbeeld noemt Jenkins *The Sims*. Dit spel is ontworpen om de speler zo vrij mogelijk te laten zijn in het naar voren brengen van verhalen zoals de speler dat leuk vindt. Wel benadrukt hij dat de invloed van de designers op deze vrije "sandbox" games niet onderschat moet worden. In het geval van *de Sims* hebben de makers ervoor gezorgd dat elk karakter een eigen wil heeft en dat sommige acties niet gedaan kunnen worden als de personages depressief zijn (Jenkins, 2004).

Bovenstaande illustreert dat zowel de game als het play-effect zeer van invloed zijn op het verhaal. De game bestaat uit de regels en plotpunten. Deze plotpunten komen soms allemaal aan bod in een sessie, maar soms worden voorgeprogrammeerde plotpunten in sessies met bepaalde keuzes niet naar boven gebracht. Het play aspect zorgt grotendeels voor micronarratieves en de interpretatie en plaatsing in het overkoepelende verhaal door de speler. Tot dusver heb ik vooral aan bod laten komen wat doorgaans de geluiden zijn omtrent games en verhalen. Allereerst wil ik nu zelf mijn visie geven op hoe verhalen en games samenwerken, alvorens ik de vergelijking met literatuur ga trekken en bekijk hoe de literatuur baat kan hebben bij deze theorieën. Ik ben van mening, zoals meerdere gamecritici, dat games en verhalen niet gelijkgetrokken horen te worden. Ik ben het eens met Jenkins en anderen dat games een medium zijn die vele verschillende verhalen in zich kunnen dragen. Daarnaast denk ik dat het belangrijk is dat er niet snel gesproken wordt over *het* verhaal in games. Ook het, of een ideaal verhaal, zoals Jesper Juul (2001) beargumenteert is erg diffuus, omdat een game vaak meerdere ideale verhalen bevat (zijn voorbeeld *Space Invaders* heeft misschien één ideaal verhaal, maar in *Dragon Age: Origins* zijn er verschillende, voorgeprogrammeerde uitkomsten mogelijk "die de speler nog maar moet zien te bereiken"). Elke speelsessie van een game brengt een ander verhaal voort, met andere ervaringen door andere spelers in een andere context. Ik meen dat je alleen kan spreken van een verhaal in een afgerond geheel. Wanneer je wilt kijken naar verhalen in games is het daarom verstandig om je te richten op één speelsessie. Als voorbeeld een sessie van *Dragon Age: Origins* (BioWare, 2009), nadat ik het spel in de grote lijnen heb uitgelegd.

In *DA:O* maakt de speler een hoofdpersoon door het ras, geslacht, uiterlijk, stem, vaardigheden en de basisgeschiedenis te kiezen. Vervolgens begint het spel met dit personage in een locatie, gebonden

aan de voorgeprogrammeerde basisgeschiedenis. Door communicatie met computergestuurde personages (non-player characters of NPCs) bepaal je de persoonlijkheid van je personage. Wie altijd bot reageert kan zulk gedrag terug verwachten, maar ben je altijd vrolijk en behulpzaam dan zul je ook zo benaderd worden. Als speler word je gerecruteerd door een groep kwaadbestrijders, The Grey Wardens, en word je het land doorgestuurd om een oproep op oude bondgenoten te doen om het aanstaande kwaad te bestrijden. Elk van de bondgenoten heeft een probleem die de speler moet oplossen voordat de bondgenoot zich kan inzetten voor de strijd. Uiteindelijk moet er gevochten worden tegen de “Archdemon” om het kwaad uit te roeien. De speler beslist daarbij tot op zekere hoogte de volgorde van het verhaal; gaat hij eerst naar de magiërs of de dwergen? Doet hij er lang over om opdrachten uit te voeren? Treuzelt hij onderweg door te gaan kletsen met NPCs of reisgenoten, maakt hij gebruik van de vele sidequests, of gaat de speler recht op zijn doel af?

Eén volledig verhaal dat uit deze game gedestilleerd kan worden is dat de speler zijn basisgeschiedenis queeste afrond, vervolgens wordt hij gerecruteerd door de Grey Wardens, maar tijdens deze queeste laat het leven met een “Game Over” situatie als gevolg. Dit is een volledig verhaal, die de speler dwingt om opnieuw te beginnen (als hij ontevreden is met dit verhaal). Hij zal andere acties uit moeten voeren en daardoor een ander verhaal tevoorschijn laten komen. Hoewel de “game” hetzelfde is, is het verhaal meteen heel anders.

Om een duidelijk voorbeeld te hebben waar we games, verhalen en speelsessies moeten plaatsen is het handig om games te bekijken vanuit Roland Barthes’ *From Work to Text* (1971). Door dit te vergelijken kan ik meteen een inzicht geven in vergelijking met literatuur. In *From Work to Text* schrijft Barthes over de verandering in de perceptie van literaire teksten. Hij definieert *work* en *Text* als twee verschillende onderdelen van een geheel.³ Met *work* bedoelt hij het object van consumptie, dus een materieel gegeven, zonder betekenis als het niet wordt geïnterpreteerd. Dit staat tegenover *Text*. Volgens Barthes wordt de *Text* enkel ervaren in een handeling van productie. Het betekenis geven aan een *Text* is een constante bezigheid en de betekenis wordt door een lezer geconstrueerd. Verder legt hij uit dat een *Text* bestaat uit een veelvoud van *writings* (zoals betekenissen, uitleggen, connotaties, etc.) die altijd in het hier en nu, tijdens het lezen, worden geschreven. Ook stelt Barthes dat een *Text* zich laat lezen zonder daarbij afhankelijk te zijn van een autoriteit. De auteur staat buiten de *Text* en heeft geen invloed op de betekenis hiervan, aangezien die uit het *work* gedestilleerd moet worden. Letterlijk zegt Barthes om de twee te vergelijken:

The difference is this: the work is a fragment of substance, occupying a part of the space of books (in a library for example), the Text is a methodological field. The opposition may recall [...] Lacan’s distinction between ‘reality’ and ‘the real’: the one is displayed, the other demonstrated; likewise the work can be seen (in bookshops, in catalogues, in exam syllabuses), the text is a process of demonstration, speaks according to certain rules (or against certain rules); the work can be held in the hand, the text is held in language, only exists in the movement of a discourse. (1971)

Het onderscheid dat Barthes maakt tussen *work* en *Text* wordt bij mijn weten niet gebruikt in de gamewetenschappen terwijl ik denk dat het een duidelijk inzicht geeft in waar we games en verhalen moeten plaatsen. Een game, als materieel gegeven in de vorm van programmacodes op DVD en de voorgeprogrammeerde regels, is een *work*. Een verhaal via games is het resultaat van de keuzes van de speler. Bovendien is het verhaal onderhevig aan de interpretatie en context van de speler, die de

³ Zoals Barthes zelf doet krijgt *Text* een hoofdletter terwijl *work* telkens in kleine letters wordt geschreven.

speler op het moment van spelen vormt in zijn of haar hoofd, of wel “the movement of a discourse”. Hierdoor meen ik het verhaal dat uit een specifieke speelsessie gedestilleerd kan worden onder een Text te kunnen laten vallen. De narratologie gaat wel uit van een overkoepelende structuur achter verhalen, die misschien tot op zekere hoogte vergelijkbaar zijn met work, en dus niet onder Text te plaatsen vallen. Mieke Bal schrijft over verhalen:

[A] text [niet Barthes' Text] is a finite, structured whole composed of signs. These can be linguistic units, such as words and sentences, but they can also be different signs, such as cinematic shots and sequences, or painted dots, lines, and blots. The finite ensemble of signs does not mean that the text itself is finite, for its meanings, effects, functions, and background are not. It only means that there is a first and a last word to be identified; a first and a last image of a film; a frame of a painting, even if those boundaries, as we will see, are provisional and porous. [...] A story is the content of that text, and produces a particular manifestation, inflection, and 'colouring' of a fabula; the fabula is presented in a certain matter. (2009, p.5)

De eindige structuur van het verhaal kan een work zijn, terwijl de betekenissen, effecten, functies en achtergronden onder Text te plaatsen vallen. Omdat games zoveel verschillende mogelijkheden en verhalen kunnen bevatten is het, volgens mij, belangrijk om, wanneer we verhalen in games willen bestuderen, naar specifieke speelsessies te kijken. Een specifieke sessie, met de ervaringen en interpretaties van de speler inclusief, valt in mijn beleving onder Text. Een game (de overkoepelende instantie waarvan alle verschillende mogelijkheden een onderdeel is) is slechts een work.

De verhouding met Literatuur

In de komende passage kijk ik naar literatuur, vanuit het hierboven geschetste perspectief. Met ieder inzicht dat we in games hebben gekregen zoek ik een equivalent of tegenstelling in de literatuur.

Tot dusver hebben we vooral kunnen zien hoe gamewetenschappers reageren op verhalen in games. De vergelijking en terugkoppeling op boeken is goed te maken. In sommige van de bovenstaande punten over games wordt door de bedenkers al een vergelijking met literatuur getrokken. Het play-aspect, de paidea in de fictieve ruimtes, van games kent goede voorbeelden die in de literatuur te vinden zijn. De setting van het verhaal in het boek *Honderd jaar eenzaamheid* van nobelprijswinnaar Garcia Marquez, is de belangrijkste component (Frasca, 1999). De beschrijving van de plaatsen en objecten zijn erg belangrijk. Frasca stelt dat als we dat verhaal analyseren aan de hand van het schema van Bremond dat alle informatie betreffende deze plaatsen, objecten en personen verloren gaat, aangezien het geen wezenlijk onderdeel uitmaakt van de plot. Volgens Frasca staan paidea-elementen in games op eenzelfde manier, dus als niet-functioneel, tegenover ludus-elementen. Wel ziet Frasca dat deze paidea-elementen een belangrijke bijdrage doen voor de spelervaring. Daarom is volgens hem de setting van belang. Jenkins denkt dat de spatial stories zoals hij ze uitlegde in games, in literatuur een veel oudere traditie kennen. Met name mythes en reisverhalen zijn hier goede voorbeelden van, zoals werken van de hand van J.R.R. Tolkien, Jules Verne of Homerus. Jenkins merkt zelfs scherp op dat science fiction schrijvers vaak worden verweten dat ze te veel bezig zijn met het scheppen van een wereld en dat dit ten koste gaat van karakterontwikkeling en plot. Dit soort schrijvers naderen de esthetiek van games, aldus Jenkins: 'These writers seem constantly to be pushing against the limits of what can be accomplished in a printed text and thus their works faire badly against aesthetic standards defined around classically-constructed novels.' (2004). De

personages zijn, net als in veel games, gereedschappen door wiens ogen de lezer de wereld aanschouwt.

Een ander aspect van literatuur dat vergelijkbaar is met het play-aspect van games is het principe van de *gaps*; gaten in de informatie. Ongeacht hoe gedetailleerd een beschrijving is, er blijft altijd informatie open (Rimmon-Kenan, 2002, p. 128). Voor de beleving van een verhaal vult een lezer zelf de gaten in; schrijft een auteur niet welke kleur ogen het hoofdpersonage heeft? Dan is het in principe aan de lezer om dat vrijelijk in te vullen. Dit is een speelse manier van omgaan met tekst, maar aan de andere kant ook een controlepunt voor de auteur. Schrijft de auteur wel wat voor kleur ogen het personage heeft, dan zal dat (mits door de lezer meegekregen) ook in de gedachtewereld en het gedestilleerde verhaal het geval zijn. De controle hebben designers bij paidea ook. Zij besluiten immers welke voorwerpen ze wel of niet in een ruimte plaatsen en of er wel of geen interacties mogelijk zijn met die voorwerpen. Het speels invullen van deze *gaps* speelt ook bij de beleving van verhalen in games een rol. Het gebruik van verbeelding om verhalen verder in te vullen of uit te bereiden vindt plaats in het hoofd van de lezer/speler maar kan vrijelijk gedaan worden in de verhaal- of spelwereld als de auteur of designer die mogelijkheid open laten.

Jesper Juul beschreef het concept “ideal story” en legde de aanwezigheid in games daarvan uit. Zijn belangrijkste punt was dat dit ideale verhaal nog maar verwezenlijkt moest zien te worden. In literatuur komt de notie van “ideaal” ook voor, maar dan met betrekking op de lezer. In literatuurwetenschap komt de term “ideal reader” voor, geïntroduceerd door Jonathan Culler. Dat is slecht één naam voor de term, doorgaans wordt de “ideal reader” ook wel “implied reader” (Booth, Iser, Chatman), “informed reader” (Fish) of “Super reader” (Riffaterre) genoemd (Rimmon-Kenan, 2002, p. 119). Shlomith Rimmon-Kenan legt het begrip helder uit aan de hand van Wayne Booths en Seymour Chatmans “implied reader”.

De implied reader wordt onderscheiden van de implied author. De implied author is de instantie die laat doorschijnen welke normen en waarden een auteur in het werkt heeft proberen te stoppen. Deze instantie heeft geen stem en geen manier om te communiceren en wordt ook wel het geweten van het werk genoemd. In tegenstelling tot “real author”, die stemloos is in de tekst en zelfs helemaal buiten Barthes notie van work (de dood van de auteur) staat, is de implied author een stabiele instantie (idem, p. 87-9). Als we dat vergelijken met games en Juuls notie dat het design van een game het pad suggereert dat de speler moet bewandelen om het ideale verhaal te doen bovendrijven, is het design vergelijkbaar met de implied author. Dit omdat het inherent is aan het work en omdat het stabiel is. Bovendien schemert de visie van de game designers op het spel door het design heen. Geenzins is het zo dat een lezer of speler per definitie het ideale verhaal, het design of de intenties van de implied author kan lezen naar volledigheid.

De implied reader is een instantie in de tekst die suggereert een lezer te zijn die het verhaal opvat zoals het bedoeld is blijkens het geweten van de tekst. Deze niet-reële instantie is zich bewust van alle bedoelde referenties en de tonen. De implied reader kent de taal van de tekst door en door en heeft literaire competenties. De implied reader staat los van de real reader, maar de real reader zou, volgens Stanley Fish, zo goed mogelijk proberen om een informed reader te worden (Fish, 1970).⁴

⁴ In navolging van Rimmon-Kenan gaf ik eerder al aan dat de implied of ideal reader vele verschillende namen krijgt. Fish spreekt van letterlijk van “informed reader” in zijn artikel.

Dat naast Juul's uitspraak gelegd (de speler moet nog maar zien het ideale verhaal te verwezenlijken) toont aan dat in beide gevallen een actieve poging gedaan moet worden om ideaal te kunnen zijn.

Naast een ideaal verhaal in games, bestaat er volgens game designers en onderzoekers Douglas Wilson en Miguel Sicart ook een *implied player* (Wilson & Sicart, 2010). Het design van spellen suggereert constant naar de oplossingen van problemen. Dat kan grootschalig en plotgerelateerd zijn, zoals het ideale verhaal van Juul, maar ook kleinschalige hints naar hoe het eerstvolgende obstakel omzeild dient te worden. Deze hints variëren in grootte, soms staat er een grote gele pijl op een landkaart als teken dat daar het vervolg van de queeste moet plaatsvinden, zoals in *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2011). Ook kan het leveldesign in *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) soms dusdanig zijn dat de speler een toegemoetkomende "bullet-bill" kan voorspellen, en in de welgelegen inkeping in het level kan bukken om deze te ontwijken. Een implied player is een instantie in het spel die deze hints opmerkt, en dus min of meer als de implied reader zich bewust is van de conventies van het spel, het algemene design en de mogelijkheden van de omgeving. Echte spelers daarentegen hoeven zich hier niet per se naar te gedragen. Vaak is het een doel op zich om dit soort design trucs te achterhalen om het spel uit of verder te kunnen spelen, hoewel met behoud van een zekere vrijheid. In sommige games, zoals wederom *Skyrim*, is het niet verplicht om queesten te volgen en hoeft de speler niet per se zijn best te doen om de implied player te benaderen. Hetzelfde kan gezegd worden van Stanley Fish' implied reader. Lezers kunnen pogen de perfect geïnformeerde lezer te worden, maar het is geen verplichting.

Games *zijn* geen verhaal, illustreerde ik eerder. Vanuit een gamewetenschappelijk oogpunt zouden kunnen zeggen dat literatuur geen verhaal *is*, maar wel een verhaal in zich kan dragen en dat eruit tevoorschijn kan komen met behulp van een lezer's interpretatie. Literatuur is een medium dat gevat is in taal. Games bestaan in vergelijking hoofdzakelijk uit regels, taal in games dient enkel als gereedschap om een mate van diepgang mee te geven. De taal is een collectief systeem van regels, als we Ferdinand de Saussure's theorie handhaven. Taal is een vaststaand gegeven in een heterogene massa, dat bestaat buiten personen. Het kan nooit worden veranderd door één persoon, zonder de acceptatie van de overige gebruikers van de taal. Men wordt in een taal geboren en wordt geacht deze met al haar regels te leren (De Saussure, 1916, p. 850). Om onderscheid aan te brengen tussen de systematische taal en individueel taalgebruik onderscheidde De Saussure respectievelijk *langue* en *parole*. *Parole* is heterogeen. *Langue* is een homogeen systeem van tekens waarin het enige essentiële de unie tussen betekenissen (*signified*) en geluidsbeelden (*signifier*) is (*idem*). In principe zouden we kunnen zeggen dat literatuur, gevat in taal, bestaat uit een regelsysteem, net als games. Ik ben me er van bewust dat in iedere game de set met regels anders is, maar uiteindelijk bestaat ieder spel ook uit een systeem van nullen en enen. In beide gevallen hebben we te maken met een regelsysteem.

Er is nog een belangrijke verhouding tussen literatuur en games observeert Jan Simons, docent aan het departement nieuwe media van de Universiteit van Amsterdam en onderzoeker naar 'digital games'. Een functie waar zowel literatuur als games op hun plaats zijn is als platform voor gedachte-experimenten. Hij herinnert ons daarbij aan Philip Roth's *The Plot Against America* (2004), waarin Roth uitgaat van het hypothetische geval waarin de Amerikaanse president in 1936 had gesympatiseerd met Nazi-Duitsland (Simons, 2007). Simulatiespellen, zoals *SIM CITY* of *Microsoft Flight Simulator*, dat oorspronkelijk als computerspel werd uitgegeven, zijn een gamevariant hierop.

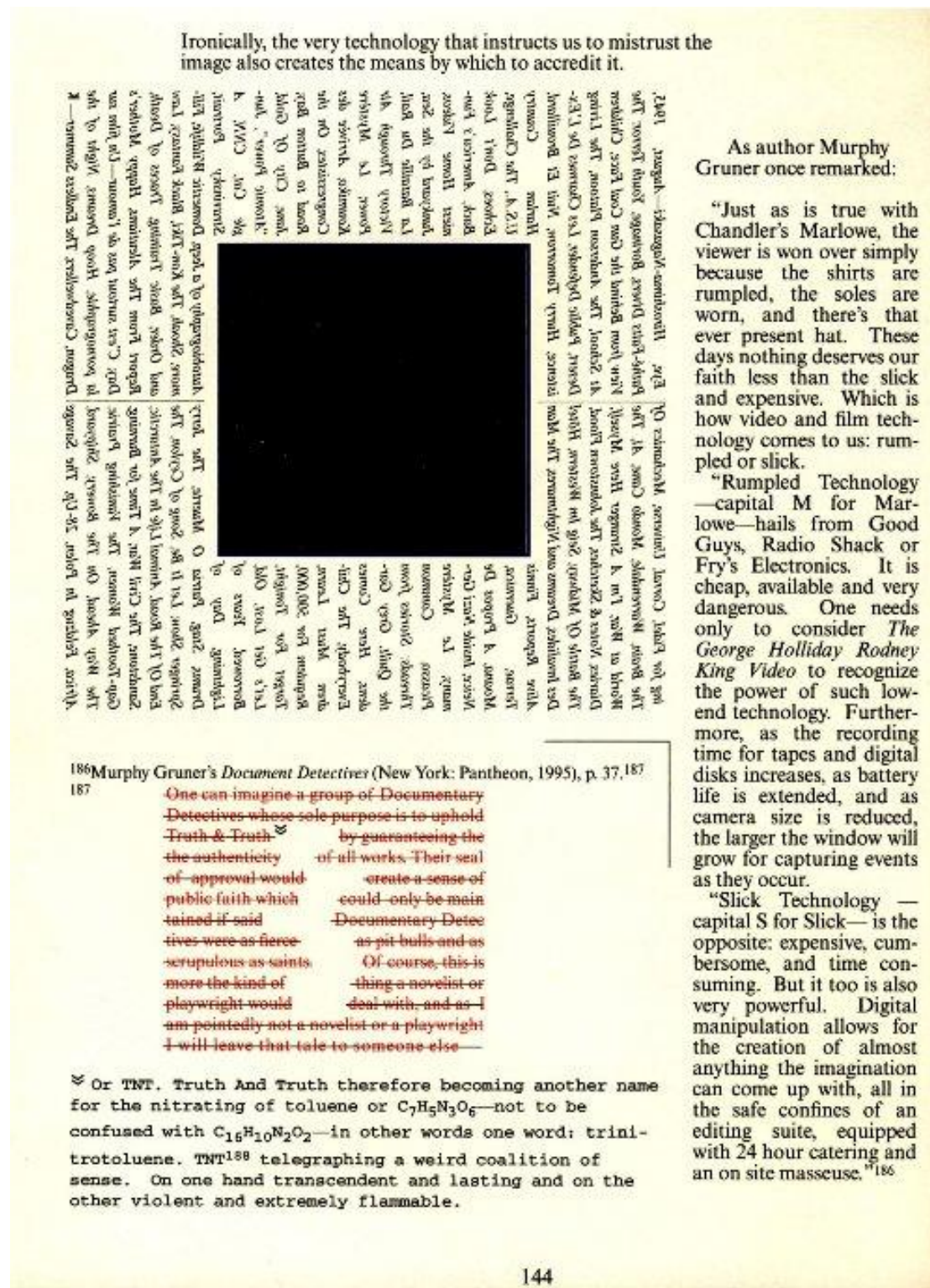
Een verhouding tussen literatuur en games hoeft er volgens veel critici helemaal niet altijd te zijn. Er zijn veel tegengeluiden die games afzetten tegen de literatuur. Om een goed overzicht te geven van de verhoudingen volgen de belangrijkste tegengeluiden hieronder.

Jesper Juul en Espen Aarseth (2001) zeggen dat de sleutelementen van games (gameplay en narratief) niet gemengd kunnen worden. Bij het vertalen van het spel naar een verhaal gaat namelijk de gameplay en de regels van de game verloren (Simons, 2007). Juul gebruikt een hypothetisch *Hamlet*-spel als voorbeeld:

Even if we were to *play* only a single game session of a hypothetical game and end up performing exactly the same sequence of events that constitute *Hamlet*, we would not have had the same experience as had we *watched* Hamlet performed. (2001).

Naar mijn mening heeft dit te maken met de mediaspecifieke eigenschappen van het medium en niet zozeer met het vertalen van een verhaal an sich. Hoewel twee verhalen min of meer hetzelfde kunnen zijn, het medium waardoor dat verhaal tot de lezer komt geeft het verhaal een andere ervaring. Dat maakt het verschil tussen *Hamlet*, waarin de game precies zo wordt gespeeld als het toneelstuk (Juul's voorbeeld) en het toneelstuk zelf. Hetzelfde gaat op voor iedere vertaling van medium naar medium. Het valt zelfs te beargumenteren dat een vertaling van de ene in de andere taal een vergelijkbare verandering van ervaring met zich meebrengt. Iedere taal heeft zijn eigen regels en connotaties en is bovendien gegrond in een eigen sociale context. Dit verandert op eenzelfde manier de ervaring van de lezer. Desalniettemin is het een goed en valide punt. Gameplay geeft iemand die een verhaal speelt een heel andere ervaring dan wanneer iemand een verhaal leest.

De houding van lezers tegenover de houding van spelers verschilt in literatuur en games. Jesper Juul noemt het problematisch dat gamesessies, net als verhalen, lineair ervaren worden. De speler is volgens Juul een actieve participant, waarbij de immersieve ervaring zo sterk is dat spelers zelfs hun lichaamspositie tijdens de consumptie wijzigen, aldus Juul. Wie een verhaal leest of kijkt hangt volgens hem achterover in een ontspannen positie, terwijl een interactieve ervaring als een spel spelers vaak op het puntje van hun stoel laat zitten. De speler neemt een actieve houding aan, in tegenstelling tot de passieve houding die verhalen volgens Juul met zich meebrengen. Hoewel dit een goed punt is in sommige gevallen is er weldegelijk literatuur die niet ontspannen leest en waarbij interactiviteit een rol speelt. In figuur 3.1 geef ik een bladzijde weer uit Danielewski's *House of Leaves*. Dit boek is in geenzins een boek waarbij de lezer een ontspannen en passieve rol aanneemt. Het boek zelf is geschapen als een doolhof, wat tevens een onderwerp is in het boek. De lezer moet zelf een weg vinden door het boek, die vol met voet- en eindnoten zitten, die soms verwijzen naar niet bestaande content, woorden als "missing" of doorgestreepte passages. Ook literatuur kan dus een vorm van interactie en een actieve consumptiehouding kennen.



Figuur 3.1 Een bladzijde uit Danielewski's *House of Leaves*.

Er zijn nog twee andere verschillen tussen verhalen en games volgens ludologen: in verhalen heb je "external observers" die kijken naar "wat er gebeurt is", terwijl er in games "involved players" zijn die redeneren in de trant van "wat gaat er gebeuren?" (Juul, 2001; Simons, 2007). Daarnaast is er een probleem met de tijd in games enerzijds en verhalen anderzijds. Juul zegt:

[T]he game constructs the story time as *synchronous* with narrative time and reading/viewing time: the story time is *now*. Now, not just in the sense that the viewer witnesses events now, but in the sense that the events are *happening* now, and that what comes next is not yet determined. (2001)

Hierbij zijn vraagtekens te zetten. Hoewel het verhaal tijdens het spelen inderdaad nog niet vaststaat voor die sessie, zijn de mogelijkheden wel voorgeprogrammeerd. Wanneer er op een bepaalde knop, op een bepaalde tijd, in een bepaalde situatie met bepaalde parameters wordt gedrukt is de uitkomst óók altijd hetzelfde. Alleen voor het specifieke verhaal dat op dat moment gespeeld wordt is er nog niet bepaald wat er vervolgens gaat gebeuren. Bovendien is de gameplay tijd enkel van belang op de esthetische ervaring van de speler. Om een (afgerond) verhaal te bestuderen moeten we deze achteraf bekijken. Jan Simons maakt de volgende vergelijking: spelers kijken naar de narratieve mogelijke uitkomsten van hun acties wanneer ze een spel spelen, net zoals de lezer van een tekst zich afvraagt wat de mogelijkheden in het verhaal zijn op zogenaamde *kernel*-momenten. Simons gebruikt dat begrip in navolging van Seymour Chatman en hij citeert hem: 'Kernels are narrative moments that give rise to cruxes in the direction taken by events. They are [...] branching points which force a movement into one of two (or more) possible paths' (2007). Er is echter wel een duidelijk verschil betreffende het moment waarop een kernel een rol speelt in het verhaal via games of literatuur. In games kiest de speler op het moment dat de kernel zich presenteert een pad waarvan hij wil dat de personages ze volgen tijdens de huidige sessie. In literatuur is het definitieve pad van de personages al bepaald door de auteur. Involved players vragen zich tijdens het spelen af wat er gaat gebeuren als ze een bepaalde keuze maken. External observers vragen zich even goed af welke mogelijkheden een personages allemaal heeft om met een bepaalde situatie om te gaan, soms ook op het moment zelf. Wanneer we kijken naar een verhaal en vaststellen dat een verhaal pas een verhaal is als het een afgebakend geheel is (dus een afgeronde speelsessie) dan vragen spelers zich niet alleen tijdens het spelen af wat ze gaan doen, maar zullen ze ook achteraf bedenken wat ze anders hadden kunnen doen. Bij beide media wordt volgens Simons gekeken naar het verhaal door middel van *backward induction*; een redentie achteraf. Zowel spelers als lezers van het (onderhand afgelopen) verhaal vragen zich af wat ze zelf gedaan zouden hebben; wat had de held beter kunnen doen; of de gedemonstreerde manier de beste manier was om met het probleem om te gaan? (Simons, 2007). Daarbij moet wel de opmerking geplaatst worden dat er in de literatuur meestal wordt gekeken naar de daadwerkelijke uitkomst van de acties van de protagonist, terwijl bij games alle mogelijk uitkomsten die onderhevig zijn aan deze vragen. Bij games kan de speler er daadwerkelijk achter komen wat er bij andere handeling zou gebeuren. Daarvoor moet hij wel een nieuw en dus ander verhaal doorspelen (idem).

Tot dusver zagen we dat gametheorie zijn eigen visie op verhalen heeft en dat deze theorieën ook op literatuur toe te passen zijn of vergelijkbare elementen kennen of er in ontdekt kunnen worden. In onderstaand schema staat een overzicht van de verhaalelementen in games enerzijds en hun literair equivalent anderzijds.

Gametheorie	Literair equivalent
Ludus	Reglementair taalsysteem & verhaalproces (figuur 1.2)
Paidea / spatial stories	Interpretatie van de setting & gap-filling
Ideaal verhaal / design	Implied author
Implied player	Implied reader
Simulatieplatform voor gedachte-experimenten	Idem.
Gameplay staat boven narratief; vertaling van gameplay naar narratief gaat ten koste van de spelervaring.	Vertaling verandert de ervaring per definitie.
Actieve participatie	Actieve participatie (in ergodische literatuur)
Involved players	External observers ⁵
Story time synchroon met narrative/reading time ⁶ De gebeurtenissen gebeuren “nu”	Lezer ziet de gebeurtenissen “nu”, maar als representatie van vaststaande/eerder gebeurde events. ⁷

De ludische wending in de mediatheorie

Het idee van de ludische wending in de mediatheorie komt van de Utrechtse mediawetenschapper Joost Raessens. In zijn oratie schrijft hij dat sinds de jaren zestig van de twintigste eeuw de woorden “ludisch” en “ludiek” een populariteit genoten om speelse activiteiten en objecten te beschrijven. Tegenwoordig is het zo dat de hele postmoderne cultuur als een spel omschreven kan worden. De toenemende belangstelling voor spel kwam echter al op in de negentiende eeuw, aan het begin van de moderne tijd. Volgens Raessens is dit, en hierin volgt hij Lourens Minnema, omdat de westerse cultuur sinds de negentiende eeuw uit allemaal subdomeinen komt te bestaan. Voorbeelden hiervan zijn de politiek, het recht, de wetenschap of de kunst. Al deze domeinen zijn relatief autonoom met elk hun eigen regels en conventies net zoals een spel (Raessens, 2010, p. 8). Domeinen die ooit serieus waren hebben zo een speelsheid verworven, bijvoorbeeld door ludieke vormen van

⁵ Hier is external observer geen equivalent. Wel heb ik aangetoond dat in beide gevallen op een vergelijkbare manier naar het verhaal gekeken kan worden. Zowel bij spelers als bij lezers treed er backward induction op.

⁶ Dit punt van Juul klopte niet helemaal, toonde ik aan. Games kennen weldegelijk flashbacks en flashforwards, alsook offscreen events om gebeurtenissen in een andere tijd dan de huidige te suggereren.

⁷ Hoewel een tegenstelling beargumenteerde ik dat de gebeurtenissen in games eigenlijk ook al vast staan. Ja, er zijn meerdere mogelijkheden, maar deze mogelijkheden staan vast. Ik schreef: Wanneer er op een bepaalde knop, op een bepaalde tijd, in een bepaalde situatie met bepaalde parameters wordt gedrukt is de uitkomst óók altijd hetzelfde. De tegenstelling zit hem in de mogelijkheid van spelers om in real time in te grijpen in het verhaal. Wanneer we het verhaal als afgebakend geheel, aan het einde van een speelsessie bekijken is deze vergelijkbaar met het verhaal als in de literatuur.

campagne voeren maar ook oorlog met drones, waarbij de gebruikersinterface op die van een computer lijken, schaarft Raessens onder speels.

In de media verpopulariseerd spel ook. Quizzen en gameshows waren nooit eerder zo populair als vandaag de dag en puzzelfilms zoals *Memento* (Nolan, 2000), *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Gondry, 2004) en *Shutter Island* (Scorsese, 2010) zijn ook erg populair. Op het internet, met websites als Youtube kunnen gebruikers “televisiezendertje spelen” (Raessens, 2010, 8). In de hoofdstukken hierboven heb ik al laten zien dat en op welke manier we verhalen in boeken kunnen zien als een spelervaring. Maar behalve boeken te zien als een spel is er ook een speelse tendens in literaire werken en zeker in die van de eenentwintigste eeuw. Van *House of Leaves* (figuur 3.1) wordt uitgegaan van een speelse interactie met de lezer, door hem te laten draaien met het boek, voor spiegels te staan met het boek en het constante zoeken naar de juiste of meest interessante passages. Een ander voorbeeld is Steven Halls *The Raw Shark Texts* waar eveneens op een heel speelse manier met de typografie wordt omgesprongen. Hall gebruikt bijvoorbeeld woorden als verflodders om een afbeelding van een haai weer te geven die elke bladzijde iets dichterbij lijkt te komen. Boeken blijven dus zeker niet achter wat ludificatie betreft. Ook het internet draagt bij aan de speelsheid van boeken. Met behulp van het internet ontstijgen sommige boeken hun traditionele vorm. *The Raw Shark Texts* bestaat uit 36 hoofdstukken, maar de auteur heeft nog 36 hoofdstukken geschreven die de “un-chapters” worden genoemd. Deze hoofdstukken verschijnen verstopt op internet, maar soms ook in de echte wereld. Ook andere boeken zoeken de multimedialiteit op een speelse manier op. Dit gebeurde bijvoorbeeld bij *Alles ruikt naar Chocola*, van Sidney Vollmer. Dit intertekstuele boek werd onder andere in een app uitgegeven en bij iedere referentie naar muziek, films en andere media werd een hyperlink geplaatst naar een clip van het liedje of een scène uit de film in kwestie. Uit een voorbeeld als dit komt nog veel duidelijker het interactieve aspect van “literatuur” naar voren. Men kan zich zelfs afvragen of dit nog wel literatuur is. Deze vorm gaat een stapje verder dan de relatief traditionele *House of Leaves*, die volledig als boek is uitgegeven, als dusdanig gepromoot is en waarvan geen ebook beschikbaar is.⁸ Een andere vorm van multimedialiteit in boeken zien we met name terug in kinderboeken. Verschillende kinderboeken worden verwerkt tot app en vervolgens helemaal niet meer in boekvorm uitgegeven. In deze app wordt de tekst van het boek voorgelezen en (soms) weergegeven, terwijl er interactieve plaatjes op het touchscreen verschijnen. Een voorbeeld van een dergelijke app is *Little Rooster* van MOME Techlab, naar het boek van Arany László.

Volgens Jeff Gomez is het belangrijk dat de productie van boeken toe werkt naar deze vernieuwing van literatuur. Jongeren zijn “totally wired” en hebben altijd een mobiele telefoon of tablet bij de hand. Op deze manier zijn ze altijd met het internet verbonden (Gomez, 2009). Ze zijn gewend aan het remixen van media, door stukjes te bewerken en verder te delen. Als de uitgeverij zich daar niet aan aanpassen missen ze boot. Gomez zegt dat uitgeverijen moeten stoppen met het centraal stellen van de drager, dus het boek, en zich moeten richten op de inhoud in een vorm los van papier. Hij ziet ook dat verandering in die richting al gaande is. Bovendien denkt hij dat het publiceren van deze enhanced books de toekomst van uitgeverijen en onze beleving van literatuur gaat worden. De verspreiding van boeken en de marketing gebeurt al over het World Wide Web, dat gebeurt in

⁸ Dit lijkt me in *House of Leaves* echter een bewuste keuze en dit draagt juist bij aan de genialiteit van het verhaal, waarin er in het midden wordt gelaten of de zogenaamde online referenties ooit überhaupt bestaan hebben.

zoverre dat auteurs massaal aanwezig zijn op twitter en ook interactie hebben met de lezers. Het internet zorgt voor meerdere experimenten met boeken in het algemeen, zoals het ontstaan van hypertexts, in de jaren tachtig van de vorige eeuw (Glas, 2011). Hoewel boeken volgens Gomez niet goed in stukken op te delen zijn en zo via het internet remixbaar, zijn er wel sociale media die zich richten op boeken. De makers van het sociale medium Readmill (dat tevens in applicatievorm komt) hebben een duidelijk doel voor ogen met hun applicatie: het lezen revolutionair veranderen en sociaal maken. Dit idee begon met uitgebreide aantekeningen van een vriend van bedenker Henrik Berggren in het boek *Ulysses* van James Joyce en het gemis aan een platform om al deze aantekeningen te delen (Knoke, 2011). Met dat in het achterhoofd daagt het medium gebruikers uit tot expliciete participatie (Schäfer, 2011). Het motiveert mensen om passages uit boeken te voorzien van commentaar en dat te delen met vrienden.

Alle bovengenoemde ontwikkelingen in boeken dragen bij aan de speelsheid van literatuur. Niet alleen het verhaal wat in de tekst van het boek staat draagt bij aan de verhaalervaring, maar ook alle mogelijkheden daaromheen, zoals interactie met de auteur, delen met vrienden of het aanklikken van muziek, filmpjes of afbeeldingen veranderen de ervaring van het verhaal. Het boek heeft de potentie om boven zichzelf uit te stijgen middels nieuwe media en krijgt op die manier een interactief en speels karakter. Het wekt ook vragen op zoals wanneer is iets nog literatuur? De *Little Rooster* app is gebaseerd op een boek, maar als dat niet het geval was geweest, zouden we het herkennen als literatuur of eerder als spel?

In de inleiding gaf ik aan dat gamestudies zich in het begin vooral probeerde af te zetten tegen andere vakgebieden. Later werd het meer geaccepteerd om vanuit andere disciplines games te onderzoeken en andersom. Volgens Raessens is vandaag de dag een derde fase aangebroken in de ontwikkeling van gamestudies. Nadat ludologie een integraal onderdeel is geworden van de mediawetenschappen ziet Raessens dat deze wetenschap geschikt is als gereedschap voor een brede analyse van media-ervaringen. Hij schrijft: 'Spel wordt meer en meer beschouwd als een centrale categorie om de mediacultuur te begrijpen.' (Raessens, 2010, 10). Deze uitspraak lijkt te wedijveren met de notie van de linguistic turn, die er vanuit gaat dat alles geïnterpreteerd kan worden en bestaat uit taal. Ook de passage van Barthes die ik in de inleiding citeerde is categorisch hetzelfde: 'Narrative is international, transhistorical, trans-cultural: it is simply there, like life itself' (1977). Waar Barthes de cultuur en het leven het best beschreven zag worden vanuit narratief, stelt Raessens een spelperspectief voor. Raessens is zich bewust van de schijnbare grootheidswaanzin van het begrip en erkent dat er de afgelopen jaren vele claims met betrekking tot verschillende wendingen zijn gedaan. Toch is spel als opvolger van de linguïstische wending niet onrealistisch, aldus Raessens. Hij meent dat er weldegelijk een wending heeft plaatsgevonden. Met gebruik van nieuwe spelgerelateerde begrippen is er een nieuw interpretatiekader ontstaan waarbij het zwaartepunt op 'de theoretische bestudering van media en hun gebruik' ligt (Raessens, 2010, 24).

Conclusie

Hetgeen resteert is het beantwoorden van mijn hoofdvraag: in hoeverre kan literatuur vanuit een gamewetenschappelijk kader benaderd worden en wat voegt dat toe?

Nu, misschien lijkt het allemaal wat geforceerd, maar wanneer we literatuur bekijken vanuit een gamewetenschappelijk perspectief vallen er weldegelijk nuttige dingen te zeggen. Gamewetenschappen is nog jong en het is een bewegelijke sectie van de geesteswetenschappen, waarvan de ontwikkelingen die nog komen gaan interessant zijn voor alle geesteswetenschappelijke takken. In de twintigste eeuw beschouwde men de wereld om zich heen als tekst of narratief. De eenentwintigste eeuw is misschien wel het podium voor een ludische kijk op de wereld. Een ludische kijk op literatuur schuurt weinig, dankzij een herkenbare aanwezigheid van een ludus-aspect en een paidea-aspect in literatuur en (diens) verhalen. Niet alleen de ludologie is in ontwikkeling maar de boekenwereld zelf ook. Nieuwe media zorgen voor veel snelle veranderingen waarbij een wisseling van paradigma zo gek misschien niet is. In de nabije toekomst is het goed mogelijk dat het onderscheid tussen literatuur en games nog diffuser wordt. Behalve dat literatuur met een gametheoretische bril bekeken kan worden, verandert het studieproduct van literatuurwetenschap ook langzamerhand naar een spelvorm. Deze beide punten, literatuur als spel en boek als spel, illustreren een zekere vorm ludificatie van zowel work als Text.

Dat brengt mij tot het laatste punt van dit artikel, namelijk de vraag wat literatuur vanuit een gamewetenschappelijke benaderen toe voegt aan de literatuurwetenschap. Ludificatie is een ding, een begrip dat zich door kan zetten in de geesteswetenschappen. Als Jeff Gomez gelijk heeft met zijn beschouwing van de toekomst van het boek zal de grens tussen boek en spel (en waarschijnlijk een handvol andere media) steeds verder vervagen tot een cultuur van remix en games. Literatuurwetenschappers kunnen in dat geval leren van gamewetenschappers en de nog ontwikkelende speltheorie toepassen op de snel ontwikkelende literatuur.

2013

Bibliografie

Premaire bronnen

Games

Bethesda Softworks. *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Bethesda Game Studios, 2011.

Electronic Arts. *Dragon Age: Origins*. BioWare, 2009

Nintendo. *Final Fantasy II*. Square Co. Ltd., 1988

Nintendo. *Fire Emblem: Awakening*. Intelligent Systems, 2012

Nintendo. *Super Mario Bros*. Nintendo EAD, 1985

Pajitov, Alexey. *Tetris*. Various developers., 1984

Boeken

Danielewski, Mark Z. *House of Leaves*. New York: Pantheon, 2000

Hall, Steven. *The Raw Shark Texts*. Edinburgh: Canongate. 2007

Vollmer, Sidney. *Alles ruikt naar chocola*. Amsterdam: Podium, 2012

Arany László, *Little Rooster and His Diamond Halfpenny* Online: MOME Techlab, 2013. App.

Secundaire bronnen

Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997. via <http://www.hf.uib.no/cybertext/Ergodic.html> (12-7-2013)

Aarseth, Espen. 'Computer Game Studies, Year one' in *Game Studies*, Vol. 1 Issue 1, Juli 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> (laatst bezocht 15-7-2013)

Bal, Mieke. *Narratology: Introduction of the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press, 2009

Barthes, Roland 'From Work to Text' in *The Norton Anthology of Theory & Criticism* eds. Leitch et. al. Londen: W.W. Norton & Company, 2010 (1971)

Frasca, Gonzalo 'LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative' op *Ludology.org* 2001 (1999) <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (laatst bezocht 15-7-2013)

Glas, Frank de. 'Boekenuitgivers, het roer moet om!' in *Jaarboek voor Nederlandse Boekgeschiedenis*. Utrecht: NNV, 2011.

Jeff Gomez, *Print is dead: Books in Our Digital Age*. London: Macmillan, 2007.

Jenkins, Henry "Game Design as Narrative Architecture" in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* eds. Wardrip-Fruin, Noah; Harrigan, Pat. Cambridge, MA.: MIT Press. 2004

Juul, Jesper 'Games telling stories? - A brief note on games and narratives,' in *Game Studies*, Vol. 1 Issue 1, Juli 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (15-7-2013)

Knoke, F. 'Making Literature Social: Readmill Networks Lonely Bookworms' in *Spiegel Online International*. <http://www.spiegel.de/international/business/making-literature-social-readmill-networks-lonely-bookworms-a-795764.html> (laatst bezocht: 14-7-2013)

Lister, Martin; Dovey, Jon; Giddings, Seth; Grant, Iain; Kelly, Kieran. *New Media: A Critical Introduction*. Londen: Routledge. 2009

Murray, Janet H. 'The last Word on Ludology v Narratology in Game Studies' Prenote talk at DiGRA 2005, Vancouver, 2005. Via www.lcc.gatech.edu (laatst bezocht 14-7-2013)

Raessens, Joost. *Spelenderwijs: De ludische wending in de mediatheorie*. Universiteit Utrecht, 2010. Oratie.

Rimmon-Kenan, Shlomith. *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. Londen: Routledge. 2009

Saussure, Ferdinand de. 'From Course in General Linguistics' in *The Norton Anthology of Theory & Criticism* eds. Leitch et. al. Londen: W.W. Norton & Company, 2010 (1916)

Schäfer, Mirko Tobias. *Bastard Culture! How User Participation Transforms Cultural Production*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011.

Simons, Jan. 'Narrative, Games, and Theory' in *Game Studies*, Vol 7 Issue 1, Augustus 2007. <http://gamestudies.org/0701/articles/simons/> (laatst bezocht 10-7-2013)

Wilson, Douglas & Sicart, Miguel. 'Now It's Personal: On Abusive Game Design' 2010, via http://doougle.net/articles/Abusive_Game_Design.pdf (laatst bezocht 14-7-2013)